

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, guna memberikan pemahaman mengenai hasil analisis data yang telah dilakukan sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan dan peluang untuk penelitian selanjutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini menjadi sarana evaluasi dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang sudah dilakukan mengenai analisis Proses Penerimaan Gim Online Dota2 dengan Menggunakan *Theory Reasoned Action* pada Konsumen Gim Online Dota2 di Kota Yogyakarta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keamanan berpengaruh positif terhadap sikap yang berarti hipotesis 1 diterima dan konsisten dengan penelitian Shin (2010), hal ini mengindikasikan semakin meningkatnya keamanan dalam gim online dota2 akan meningkatkan sikap, karena konsumen berharap mendapatkan perlindungan yang terbaik selama menggunakan jasa gim online dota2.
2. Kegembiraan berpengaruh positif terhadap sikap yang berarti hipotesis 2 diterima dan konsisten dengan penelitian Shin (2010), hal ini mengindikasikan semakin meningkatnya persepsi kegembiraan dalam gim online dota2 akan meningkatkan sikap, karena konsumen berharap mendapatkan perasaan kegembiraan selama menggunakan jasa gim online dota2.

3. Pengalaman optimal berpengaruh positif terhadap intensitas melanjutkan penggunaan yang berarti hipotesis 3 diterima dan konsisten dengan penelitian Shin (2010), hal ini mengindikasikan semakin meningkatnya pengalaman optimal yang dirasakan dalam gim online dota2 akan meningkatkan intensitas melanjutkan penggunaan.
4. Norma subjektif tidak berpengaruh positif terhadap intensitas melanjutkan penggunaan yang berarti hipotesis 4 ditolak, namun didukung dengan penelitian Jenny dan Shipper (2014) yang menunjukkan bahwa norma subjektif tidak berpengaruh terhadap intensitas melanjutkan penggunaan dalam konteks gim. Karena norma subjektif tidak terlalu didengarkan ketika bermain gim online karena sifat game sendiri yang berkarakteristik gratis, tidak berdampak terlalu besar, dan tidak berdampak besar kepada orang lain, membuat orang tidak perlu mendengarkan pendapat orang lain dalam memilih terus bermain gim. Juga Konsumen mungkin benar-benar menikmati produk gim dan karenanya kurang terpengaruh oleh saran dari yang lain.
5. Sikap berpengaruh positif terhadap intensitas melanjutkan penggunaan yang berarti hipotesis 5 diterima dan konsisten dengan penelitian Shin (2010), hal ini mengindikasikan semakin meningkatnya sikap yang dirasakan dalam gim online dota2 akan meningkatkan intensitas melanjutkan penggunaan.

B. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan dan kekurangan. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain: Objek penelitian merupakan gim online dota2 yang memiliki tingkat kesulitan penggunaan yang rumit sehingga hanya beberapa kelompok usia saja yang bisa menikmati. Sehingga penelitian

kurang dapat menggambarkan fenomena penerimaan gim online yang terjadi secara umum. dikarenakan sistem steam sendiri yang baru sehingga masih awam di mata konsumen.

Pada penelitian ini hanya berfokus pada motif kualitas pelayanan seperti keamanan. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan menambahkan mengenai motif teknologi sebagai faktor yang mendorong konsumen dalam menggunakan suatu produk yang berdasarkan sistem informasi seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Lin dan A Bhattacharjee (2007).

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran yang dapat penulis berikan adalah:

1. Studi selanjutnya dapat memanfaatkan studi ini untuk dikembangkan dan diuji kembali dengan mempertimbangkan beberapa variabel yang sesuai dan menggunakan pendekatan maupun metode yang berbeda. Peneliti juga berharap pada penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan pengujian mengenai variabel kualitas sistem, kualitas interaksi sebagai variabel independen seperti yang telah dilakukan oleh Lin dan Bhattacharjee (2007).
2. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian dengan membandingkan hasil responden yang bermain gim online di warung internet dan dengan responden yang bermain gim online di rumah.
3. Penelitian selanjutnya juga diharapkan untuk memilih objek penelitian gim yang lebih dikenal masyarakat dan yang dapat dimainkan segala umur, sehingga konsep yang menjadi model dapat tergeneralisasi dan memberikan gambaran yang lebih luas.

D. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak gim online dota2 untuk meningkatkan kualitasnya. Peningkatan kualitas pelayanan keamanan dan pelayanan yang memenuhi kegembiraan yang diharapkan konsumen, dan pengalaman optimal akan mempengaruhi sikap dan intensitas melanjutkan penggunaan gim online dota2.

Peningkatan kualitas keamanan dengan memperbaiki sistem *firewall* yang telah ada secara berkala agar tetap mampu melindungi komputer dari *virus* yang terus berkembang dan mengembangkan sistem penjualan dengan transaksi yang aman. Pembaruan desain gim dan perubahan cara bermain tentunya diharapkan oleh konsumen. Penambahan peta baru atau karakter baru yang dikembangkan terus menerus tentu akan dapat memuaskan konsumen selama bermain gim online dota2.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. dan Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
http://www.designersnotebook.com/Books/FundamentalsofGameDesign/fundamentals_ch21.pdf.

- Al-Gahtani, S.S., dan King,M., (1999), Attitudes, Satisfaction and Usage: Factors Contributing to Each in the Acceptance of Information Technology, *Journal of Behaviour and Information Technology*, Vol. 18, No. 4, 277-297.
- Ajzen, I., dan Fishbein, M. (1980). Understanding attitudes and predicting social behavior. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall;1980.
- Ajzen, I.(1985). From intentions to actions: A Theory of planned behavior. *J.Kuhl, J.Beckmann., Action Control: From Cognition to Behavior*. Springer Verlag, New York, 11-39.
- Ajzen, I.(1991). The theory of planned behavior. *Journal of Organizational Behavior and Human Decision*, 50(2), 179–211.
- Ajzen, I. (2006). Constructing a TpB Questionnaire: Conceptual and Methodological Considerations.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : Rineka Cipta
- Azam, Shah dan Lubna, Nasrin, (2013). Mobile Phone Usage In Bangladesh: The Effects Of Attitude Towards Behaviour And Subjective Norm. *Annamalai International Journal of Business Studies & Research* . November 2013, Vol. 5 Issue 1, p25-34.
- Bagozzi, R.P. (2007), The legacy of the technology acceptance model and a proposal for a paradigm shift., *Journal of the Association for Information Systems*, 8 (4): 244–254.
- Bhattacharjee, A., Perols,J., Sanford, C. (2008). Information Technology Continuance: A Theoretic Extension And Empirical Test. *Journal of Computer Information Systems*, 17-26.
- Brand, J. E. dan Todhunter, S. (2015). Digital Australia Report 2016. *Interactive Games and Entertainment Association*, Eveleigh, NSW: IGEA, 1-24
- Chen, L. D., Gillenson, M. L., dan Sherrell D. L. (2002). Enticing online consumers: An extended technology acceptance perspective. *Journal of Information and Management*, 39(8), 705–719
- Childers, T., Carr, C., Peck, J., dan Carson, S. (2001). Hedonic and utilitarian motivations for online retail shopping behavior. *Journal of Retailing*, 77(4), 511–535.
- Chin, W.W. (1998). Issues and opinion on structural equation modeling. *MIS Quarterly*, Vol. 22, No. 1, pp. 7–16.
- Csikszentmihalyi, M., dan LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). “*Flow: The Psychology of Optimal Experience*”. New York: Harper dan Row.
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *Journal of MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.

- Davis, F., Bagozzi, R., dan Warshaw, P. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Journal of Management Science*, 35, 982–1003.
- Davis, Jennifer C., Bryan, Stirling., McLeod, Rob., Rogers, Jessica., Khan, Karim., dan Liu-Ambrose, Teresa (2012). Exploration of the association between quality of life, assessed by the EQ-5D and ICECAP-O, and falls risk, cognitive function and daily function, in older adults with mobility impairments. *BMC Geriatrics* 2012, 12:65
- Eliya, Betty Rokhmah, (2008). The Effect of Flow toward Internet Usage between Experiential and Goal-Directed Users
- Entertainment Software Association, (2016). *ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY*, diperoleh dari <http://www.theESA.com>
- Fishbein, M., dan Ajzen, I. (1975). Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fishbein, M., dan Guinan, M. (1996). Behavioral Science and Public Health: A Necessary Partnership for HIV Prevention. *Public Health Reports*, 111(Supplement), 5-10.
- Ghiandi, Ahmad Fajar, (2012). *Perilaku Komunikasi Pecandu Game online dengan menggunakan game online*. E-journal Mahasiswa Universitas Padjajaran vol.1., No.1.
- Ghozali, Imam, (2008). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Grace, Lindsya (2005). Game Type and Game Genre, 2005.
- Hair, J., Black, W., Babin, B., Anderson, R., dan Tatham, R. (2006). Multivariate data analysis (6th ed.). Uppersaddle River, N.J.: Pearson Prentice Hall.
- Heijden, H.V., (2004) User acceptance of hedonic information systems. *Journal of MIS Quarterly*, 28(4), 695–704.
- Hidayat, Widi.(2010). Theory of Planned Behavior dan Pengaruh Kewajiban Moral pada Perilaku Ketidakpatuhan Pajak. *JURNAL AKUNTANSI DAN KEUANGAN*, VOL. 12, NO. 2, NOVEMBER 2010: 82-93
- Hua, Guangying, (2009). An Experimental Investigation of Online Banking Adoption in China. *Journal of Internet Banking and Commerce*, vol.14, no.1
- Hsu, C., dan Lu, H. (2007). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Journal Computers in Human Behavior*, 23, 1642–1659.
- Indriantoro, Nur dan Supomo, Bambang., (2011), *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi Dan Manajemen*, Edisi Pertama. BPFE, Yogyakarta

- Jarvenpaa, S. L., Tractinsky, N., Saarinen, L., dan Vitale, M. (1999). Consumer Trust in an internet store: a cross-cultural validation. *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol5 (2), 1-33.
- Jenny V. Bittner dan Jeffrey Shipper , (2014). Motivational effects and age differences of gamification in product advertising, *Journal of Consumer Marketing*, Vol. 31 Iss 5 pp. 391 – 400
- Jiang, Debbie, (2011). Security Issues in Massively Multiplayer Online Games ACC 626 Research Paper
- Kim ,Ki Joon., Shin,Dong-Hee., dan Park,Eunil, (2015). Can Coolness Predict Technology Adoption? Effects of Perceived Coolness on User Acceptance of Smartphones with Curved Screens. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, Vol 18, Number 9
- Kotler, Keller. (2009). *Marketing Management* 13th Edition. Pearson Education.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. (2008). *Prinsip – Prinsip Pemasaran*. (Alih bahasa Bob Sabran). Jilid 1. Edisi keduabelas. Erlangga, Jakarta. (Buku asli edisi 12).
- Lee, Ming-Chi dan Tsai, Tzung-Ru, (2010) What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior. *International Journal Of Human–Computer Interaction*, 26(6), 601–620
- Lin ,Chieh-Peng dan Bhattacharjee,Anol (2007). Extending technology usage models to interactive hedonic technologies: a theoretical model and empirical test, *Journal Info Systems* 20, 163–181
- Malhotra, N.K. (2004). *Marketing Research: An Applied Orientation*. Edisi ke-4 New Jersey: Pearson Education
- Michener,H. Andrew, Delameter,John D. dan Myers,Daniel (2010). *Social Psychology New York: Harcourt Brace Jovanovich*, 2010
- Moon, J., dan Kim, Y. (2001). Extending the TAM for a World-Wide-Web context. *Journal of Information and Management*, 38(4), 217–230
- Murti Sumarni dan Salamah Wahyuni, (2006). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta, CV. Andi Offset.
- Newzoo Games. (2016) Global Games Market Report Premium (2016). *Newzoo's Annual Global Games Market Report, 10 -15*, diperoleh dari: www.newzoo.com/globalreportpremium/
- Novak, T. P., Hoffman, D., dan Yung, Y. F. (2000). Measuring the customer experience in online environments. *Marketing Science*, 19(1), 22–42.
- Nysveen, H., Pedersen, H., Thorbjornsen, H., dan Berthon, P. (2005). Mobilizing the brand.*Journal of Service Research*, 7(3), 257–276

- Parasuraman, A., V.A., Zeithml dan L.L., Berry., 1998, SERVQUAL : A Multiple Item Scale for Meansuring Consumer Perseption of Service Quality, hal 64, *Jurnal of Retailing*.
- Park, C. and Y. Kim, (2003). Identifying Key Factors Affecting Consumer Purchase Behavior in an Online Shopping Context. *International Journal of Retail & Distribution Management*, Vol. 31, 1:16–29, 2003.
- Park, Eun Joo., Kim, Eun Young., Funches, Venessa Martin., Foxx, William (2011). Apparel product attributes, web browsing, and e-impulse buying on shopping websites.
- Peslak, Alan., Ceccucci, Wendy., dan Sendall, Patricia (2010). An Empirical Study of Instant Messaging (IM) Behavior Using Theory of Reasoned Action. *Institute of Behavioral and Applied Management*
- Refiana, Laila., Mizerski, Dick., dan Murphy, Jamie., (2005) Measuring The State Of Flow In Playing Online Games. *Marketing Research and Research Methodologies*, 108-114.
- Render, Heizer, 2005. *Operation Management*. Pearson
- Saeri, Alexander K., Claudette Ogilvie, Stephen T. La Macchia, Joanne R. Smith dan Winnifred R. Louis (2014) Predicting Facebook Users' Online Privacy Protection: Risk, Trust, Norm Focus Theory, and the Theory of Planned Behavior, *The Journal of Social Psychology*, 154:4, 352-369,
- Saleh, Rachmad (2008). *Spam dan Hijacking Email*. Jakarta : Andi Publisher, 2008, hal. 06 – 46.
- Sekaran, Uma. (2006). *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*. Edisi Keempat. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Seligman, Martin., dan Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5-14.
- Shin, D. (2007). User acceptance of mobile Internet: Implication for convergence technologies. *Journal Interacting with Computers*, 19(4), 45–59.
- Shin, D. (2010). The Dynamic User Activities in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, *International Journal Of Human–Computer Interaction*, 26(4), 317–344, 2010.
- Shin, D., dan Kim, W. (2008). Applying the technology acceptance model and flow theory to Cyworld user behavior. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 11(4), 12–20.
- Shen, Jia (2012). Social Comparison, Social Presence, And Enjoyment In The Acceptance Of Social Shopping Websites. *Journal of Electronic Commerce Research*, Vol 13, No 3.
- Sicilia, Maria. dan Ruiz, Salvador. (2007). The Role of Flow in Web Site Effectiveness, *Journal of Interactive Advertising*, Vol 8(1), 1-16.

- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- Sweetser, P., dan Wyeth, P. (2005). Game flow: A model for evaluating player environment in games. *ACM Computers in Entertainment*, 3, 1–24.
- Venkatesh, V., dan Morris, M. G. (2000). Why don't men ever stop to ask for directions? Gender, social influence, and their role in technology acceptance and usage behavior. *Journal of MIS Quarterly*, 24(1), 115–139.
- Voiskounsky, Alexander E., Mitina, Olga V., Avetisova, Anastasiya A. (2004). Playing Online Games: Flow Experience. *PsychNology Journal*, 2004 Volume 2, Number 3, 259 – 281.
- Wahyuni, A.S., 2007. Metode Penarikan Sampel dan Besar Sampel. Jakarta: Bamboedea Communication, 108-112.
- Widjaja, Andree Emmanuel dan Chen, Jengchung Victor, (2012). Using Cloud Computing Service: A Perspective From Users' Information Security, Privacy Concern, And Trust. 9221-9231.
- Yenisey, M. M., Ozok, A. A., dan Salvendy, G. (2005). Perceived security determinants in e-commerce among Turkish university students. *Journal Behaviour dan Information Technology*, 24(4), 259–274.
- Zeithaml, Valarie., Bitner, Mary Jo., dan Gremler, Dwayne, (2009). Services Marketing: *Integrating Customers Across the Firm*, edisi ke-5, 2009, halaman 14-19.
- Zhu ,Dauw-Song, Lin, Thomson Chih-Te dan Hsu, You-Chung, (2012). Using the technology acceptance model to evaluate user attitude and intention of use for online games. *Journal of Total Quality Management* Vol. 23(8), 965–980

<https://www.steamengine.co>

<http://steamcommunity.com>